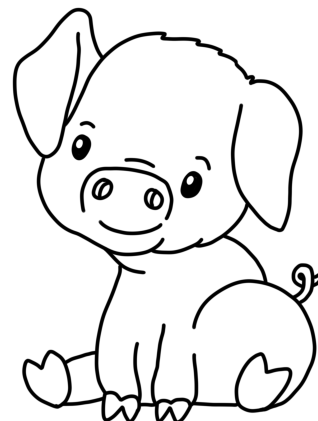


Courage



我们的“青少年仁慈课堂”课程教授仁慈技能
通过读写能力、数学和科学、公民意识的结合，
音乐/运动活动让我们最小的学生有机会
通过各种具体的探索困难的抽象概念
机会。

本单元是我们为期六个月的六个单元系列中的最后一个单元。如果您的学校全年运营，则可以在下半年为 3-5 岁的班级使用此周期。此外，对于年龄较大的 4-6 岁儿童群体，可以在年初使用此周期。这个年纪的重点是接触勇气和善良之间的联系。每个周期也会在最后一课中通过完成有趣的随机善举而一致结束。

勇气单位概览

该数据包包含完成这个为期四周的单元所需的一切。这分为三个核心组成部分：

- 单位概况 这包括以下 4 个学习领域所涵盖的所有内容的快照：
 - 识字能力 有 4 个朗读 PLUS 活动和打印材料
 - 数学/科学 计数、模式、实验等
 - 公民/社会研究 我们的 RAK 主题角色将带领学生参加基于社区的 COURAGE 活动
 - 音乐与运动 押韵、指弹、圣歌等可增强勇气
 - 一项目 每周还包括！
- 每周计划每周包括所有四个领域并涵盖以下内容主题：
 - 第一周：勇气、善良
 - 第 2 周：勇气、欺凌善意
 - 第 3 周：勇气、善良
 - 第 4 周：勇气、善良
- 印刷品每个学习领域至少包含一个可打印的内容，以帮助强化概念并练习基本的精细和粗大运动技能。勇气单位包括以下内容：
 - K 代表 KINDNESS 着色表(识字)
 - AABB 模式匹配(数学)
 - 善意链接(国籍)
 - 拍手并移动（音乐与动作）
 - 和更多..！

Courage

哈伊马角概念： 勇气	大声朗读/识字	数学/科学	社会研究/公民身份 RAK 动物 勇敢的小猪卡米拉	音乐与运动
第一周 主题:勇气、善良 项目- 音乐震撼者	长颈鹿不会跳舞 作者: 贾尔斯·安德里亚和盖伊·帕克-里斯 https://youtu.be/psDS8gsBUXo	复制节拍	卡米拉在独舞时感到怯场。	冻结舞
第 2 周 主题:勇气、善良 项目- 友情链接	恐龙如何保持朋友关系? 通过简·约伦 https://www.youtube.com/watch?v=jyaXjZFKFHw	寻找好友配对	卡米拉在争吵后修复了友谊。	我们越聚越多歌曲
第三周 主题:勇气、欺凌、善良 项目: 大自然中的善意寻宝游戏	噉嘴鱼和恶霸鲨鱼 通过黛博拉·迪恩 https://youtu.be/Dq-IR8XgCc0	AABB 鱼/鲨鱼模式工作表	卡米拉对公园里的恶霸很友善。	拍手并移动
第 4 周 主题:勇气、善良 项目: 随机的善举	种类 通过艾莉森·格林 https://youtu.be/tqKwS6lC8zE	善意罐	卡米拉在学校随机做出善举。	我的朋友歌曲

学前班 • 第 2 周期

第一周课程

Courage Week 1

主题: 勇气、善良

本周图书: 长颈鹿不会跳舞 作者: 贾尔斯·安德里亚和盖伊·帕克-里斯

材料: 本周书籍、基本美术用品、纸盘、订书机、豆子(或其他小块、干燥、可食用的食物)

识字能力



分享

读长颈鹿不会跳舞 作者:贾尔斯·安德里亚和盖伊·帕克-里斯

大声朗读链接:<https://youtu.be/psDS8gsBUXo>

一起讨论书中长颈鹿的恐惧。有什么事情是你曾经害怕但却用勇气克服的?

数学与科学



启发

模仿节拍 - 让学生围成一圈。说明全班将玩节奏游戏。您将演奏包含拍手和休息的节拍。显示第一个节拍 - 拍手, 休息(将手放在腿上休息)。拍手, 休息, 拍手, 休息。学生重复。当他们理解后, 呈现各种节拍让他们模仿。(拍手、拍手、休息; 拍手、休息、休息、拍手; 等等)

公民与社会研究



赋能

介绍勇敢的小猪卡米拉。卡米拉在面对新事物或困难时总是勇敢。卡米拉在做的一切事情中总是有勇气选择善良。卡米拉整个月都会跟着我们。每当我们看到卡米拉(选择一只将成为勇敢的卡米拉的猪)时, 我们都会想到勇气。卡米拉有勇气, 你也有! 阅读本单元末尾的《勇敢的卡米拉》脚本的第 1 周。

音乐与运动



反映

使用单元末尾的跟唱表, 唱出以下内容:

冻结舞

作者: 游戏天才

概述: 该游戏可以在室内或室外进行。接触音乐(也可以是老师唱歌)是必要的。等待 5-7 分钟。学生与舞伴一起跳舞, 直到音乐停止。

1. 让每个学生找到一个舞伴。
2. 说明他们一听到音乐就会跳舞。
3. 当音乐停止时, 他们必须冻结。
4. 如果他们没有冻结, 他们就出去并且必须坐在远离其他舞者的地方。
5. 重复直到只剩下 2-3 对。
6. 选择新的伙伴, 重新开始!

可选项目



项目

创建个人音乐制作者。为每个学生提供一个纸盘。让他们装饰一下。接下来, 将其对折并用钉书钉将其大部分闭合, 留出一个开口。让学生在摇酒壶中装满 10-20 颗豆子。将其钉紧并使用摇床重复“复制节拍”活动!

学前班 · 第 2 周期

第 2 周课程

Courage Week 2

主题: 勇气、善良

本周图书: 恐龙如何保持朋友关系? 简·约伦

材料: 本周图书、美术用品、建筑用纸条、订书机

识字能力



分享

读恐龙如何保持朋友关系？简·约伦

大声朗读链接：<https://www.youtube.com/watch?v=jyaXjZFKFHw>

一起讨论恐龙如何鼓起勇气结束战斗并重新成为朋友。如果他们做了所有这些卑鄙的事情，会发生什么？

数学与科学



启发

寻找朋友对决 恐龙们努力寻找友谊。让我们努力在这个游戏中寻找其他人吧！让学生分散在房间周围。老师完成以下陈述：“找一个朋友_____（和你有同样颜色的衬衫，有同样的头发，喜欢同样的游戏，等等）。然后学生们找到另一位与他们匹配的人。重复5-7次。每轮学生必须找到不同的朋友！

公民与社会研究



赋能

勇敢的卡米拉回来了！卡米拉在面对新事物或困难时总是勇敢。卡米拉在做的一切事情中总是有勇气选择善良。本周，卡米拉努力在争吵后修复友谊。道歉时如何表现出善意？阅读本单元末尾的《勇敢的卡米拉》脚本的第二周。

音乐与运动



反映

使用单元末尾的跟唱表，唱出以下内容：

我们聚得越多

通过匿名

唱到：“你见过莱西吗？”

我们越聚在一起，在一起，在一起

（与邻居牵手）

我们在一起的次数越多，我们就会越快乐。

（互相微笑）

因为你的朋友就是我的朋友，

（找到一个新朋友并握住他们的手）

我的朋友也是你的朋友，

（找到另一个朋友并握住他们的手）

我们在一起的次数越多，我们就会越快乐。

（互相微笑）

可选项目



项目

友情链接！使用建筑纸条，让学生写下/抄写他们的名字并装饰纸条。使用订书机将所有条带连接在一起并将其挂起来。我们班的每个人都是潜在的朋友！

学前班 • 第 2 周期

第 3 周课程

Courage Week 3

主题：勇气、欺凌、善良

本周图书：噍嘴鱼和恶霸鲨鱼 通过黛博拉·迪恩

材料：本周图书、AABB 图案工作表、蜡笔、大自然中的善良寻宝游戏可打印

识字能力



分享

读噉嘴鱼和恶霸鲨鱼 通过黛博拉·迪恩

大声朗读链接:<https://youtu.be/Dq-IR8XqCc0>

全班同学讨论每次霸王鲨出现时噉嘴鱼的感受。为什么他害怕面对恶霸？他如何用勇气和善良阻止恶霸？

数学与科学



启发

AABB 图案工作表 - 使用下面的可打印内容, 让学生完成 AABB 图案, 该图案反映了书中鱼和鲨鱼名称(噉嘴-噉嘴、恶霸-恶霸)。

公民与社会研究



赋能

勇敢的卡米拉正在帮助公园恶霸！！卡米拉在面对新事物或困难时总是勇敢。卡米拉在做的一切事情中总是有勇气选择善良。本周让我们看看卡米拉如何使用勇气！阅读位于本单元末尾的《勇敢的卡米拉》脚本的第 3 周。

音乐与运动



反映

使用设备末端的指弹演奏表, 吟诵以下内容:

拍手并移动
通过 **Playworks**

概述: 该游戏可以在室内或室外进行。不需要任何材料。等待 7-10 分钟。学生聆听信号, 然后以正确的行动做出反应。

1. 创建一个信号, 表示“走到房间的另一边”。示例: 老师鼓掌 3 次。
2. 与班级一起练习信号, 将其与错误信号混合在一起(如鼓掌一次、鼓掌五次等)
3. 进行第一轮比赛! 学生只有听到拍手三声的信号后才能行走。
如果他们按照错误的信号移动, 他们就会回到起点。
4. 改变动作! 现在, 拍手 3 次意味着“跳到房间的另一边”。
5. 继续玩, 每轮后改变动作。其他想法包括跳跃、驰骋等。

可选项目



项目

大自然寻宝游戏中的善良。使用下面可打印的寻宝游戏图表, 走到外面, 看看您能找到多少需要善意才能生长的自然物品。拍张照片(或收集样本)并将其放在图表上。我们也必须选择善待植物和动物!

学前班 · 第 2 周期

第 4 周课程

Courage Week 4

主题: 勇气、随意的善举

本周图书: 种类 通过艾莉森·格林

材料:

本周之书、梅森罐(或其他透明罐)、弹珠(或其他小柜台)、粉笔(可能有所不同, 请参阅项目)



分享

读种类 通过艾莉森·格林

大声朗读链接:<https://youtu.be/tqKwS6lC8zE>

一起回顾一下书中展示的所有勇敢和善良的不同例子。接下来,列出您可以在家里表现友善的所有方式。



启发

仁慈罐 让每个人围坐成一圈。给每个学生和老师 1-3 个弹珠。说明罐子需要充满善意,就像我们的故事中一样。从老师开始,让每个人在将弹珠放入罐子时陈述故事中的善意行为(或他们自己的生活,或他们所看到的东西等)。重复此操作,直到所有弹珠都消失。如果需要,可以在每天结束时使用提示重复此活动:“您今天看到或做了什么善意的事情?”



赋能

与交谈 勇敢的猪卡米拉讲述了你们班学到了多少关于勇气的知识。每当我们看到卡米拉时,我们都会想到勇气。尽管这是我们关于勇气的最后一周,卡米拉今年仍将和我们在一起,提醒我们始终通过善待自己和他人来选择勇气。阅读《勇敢》的第 4 部分脚本在本单元的最后。



反映

使用单元末尾的跟唱表,唱出以下内容:

我的朋友

通过匿名

演唱:《玛丽有一只小羊羔》

老师作为领唱开始这首歌

你愿意成为我的朋友吗

我的朋友,我的朋友?

你愿意成为我的朋友吗

和我一起(选择一个动作)?

老师结束后,旁边的学生重复这首歌并选择不同的动作。

重复直到每个学生都有机会成为领导者。



项目

RAK“随机善举”(或 RAK)是指您无缘无故地为他人做善事。它可以是大事,也可以是小事。学生们将共同努力在学校做出意想不到的善举。你的班级可以选择任何东西。一种想法是在人行道上用粉笔画笑脸。什么都可以!

学前班C2

“勇敢的卡米拉的剧本第 1-4 周

勇敢的卡米拉 脚本 - 第一周

来认识一下卡米拉,她是一只 4 岁的小猪,是我们 RAK 家族的一员!卡米拉总是她用善意的言语和行动表现出勇气。卡米拉将全程跟随我们月。每当我们看到卡米拉(小猪)时,我们都会想到勇气。卡米拉是勇敢的。勇敢的卡米拉喜欢尝试新事物,克服恐惧,帮助别人也感到勇敢和勇敢!有时卡米拉会感到害怕她开始了一些新的事情,但这并不能阻止她尝试!今天她的大型独奏跳舞,这意味着她必须在舞台上独自跳舞。她已经练习过每天都这样,但今天她感到害怕。起初,卡米拉静静地站着,没有真的知道该怎么做。她的老师看到她感到有点害怕,所以她



来到卡米拉旁边并开始跳舞。卡米拉微笑着，感觉自己很勇敢。
她现在什么都记得了！她的老师离开舞台，卡米拉独自跳起独舞。卡米拉用勇气克服恐惧。当你一个人感到害怕时，你能做什么？

勇敢的卡米拉 剧本- WEEK2

卡米拉回来了！谁还记得勇敢的卡米拉？卡米拉很勇敢。勇敢的卡米拉喜欢尝试新事物，克服恐惧，并帮助别人感到勇敢和勇敢！

有一天，卡米拉和她的朋友们一起在学校。她和克洛伊在追随领导者游戏中谁可以成为领导者发生了激烈的争论。卡米拉交叉双臂，伸出舌头，从克洛伊身边走开。克洛伊一边走一边大喊。卡米拉感觉很糟糕，她真的很想和克洛伊成为朋友。然而，她知道她需要鼓起勇气道歉并纠正错误。她决定午餐后与克洛伊谈谈以修复他们的友谊。“克洛伊，我很抱歉我伸出了舌头。这既不关心也不尊重。这次我们轮流当领头吧！”卡米拉说。克洛伊立即跳上跳下。“这是个好主意，卡米拉。我很抱歉大喊大叫。永远的朋友？”她问。“当然！”卡米拉回答。卡米拉鼓起勇气修复她的友谊。当你与朋友吵架时，如何运用勇气和仁慈？

勇敢的卡米拉 脚本-第三周

卡米拉今天在公园。让我们看看勇敢的卡米拉这次做了什么。她正在足球场上踢球。一个更大、更大的孩子总是偷她的球。卡米拉感到很沮丧，但她知道，对待恶霸，善良永远是最好、最勇敢的选择。卡米拉要求恶霸停止推倒她的建筑物。然后她邀请他和她一起玩。“我看到你一直在偷我的球。要不要一起玩游戏？”她问。霸凌者想了想。他把球踢回给她。她微笑着感谢他。上午剩下的时间他们都在球场上踢足球。勇敢的卡米拉勇敢地勇敢地面面对恶霸。她还能说什么？你曾经用过勇气来对抗恶霸吗？发生了什么？

勇敢的卡米拉 脚本-第四周

卡米拉本周在学校。她学到了善良需要勇气。她的老师向全班讲述了“随机善举”(RAK)，即无缘无故地为他人做善事。它可以是小事，也可以是小事。卡米拉决定在学校为她的同学做一些 RAK。她环顾四周，看到建筑中心留下了一些街区。尽管没有人要求她这样做，她还是决定将它们放回架子上。她的老师稍后来了，看到所有积木的 RAK 都放在架子上，“哇，真是一个惊喜！”他边说边继续帮助其他人清理厨房区域。卡米拉什么也没说，只是笑了笑。接下来，在午餐时间，她自愿帮忙分发盘子，而不是在课间休息时玩耍。“这将帮助厨师和我的

朋友们可以玩得更久！”她想。她小心翼翼地分发所有盘子，自豪地将它们放在餐垫上。课间休息后，其他学生进来，发现他们的盘子已经摆好了。“哇！现在午餐供应得更快了。”老师说道。卡米拉在桌边坐下时再次只是微笑。卡米拉还能对她的班级做些什么？您可以在学校做哪些 RAK 来向他人传播善意？

学前班C2

第 1 周 FREEZE DANCE 游戏可打印



冻结舞

作者：游戏天才

概述：该游戏可以在室内或室外进行。接触音乐（也可以是老师唱歌）是必要的。等待 5-7 分钟。学生与舞伴一起跳舞，直到音乐停止。

1. 让每个学生找到一个舞伴。
2. 说明他们一听到音乐就会跳舞。
3. 当音乐停止时，他们必须冻结。
4. 如果他们没有被冻结，他们就出去并且必须坐在远离其他舞者的地方。
5. 重复直到只剩下 **2-3** 对。
6. 选择新的伙伴，重新开始！

学前班C2

我们在一起越多歌单 第 2 周



我们聚得越多
通过匿名

唱到：“你见过莱西吗？”

我们越聚在一起，在一起，在一起
(与邻居牵手)

我们在一起的次数越多，我们就会越快乐。
(互相微笑)

因为你的朋友就是我的朋友，
(找到一个新朋友并握住他们的手)

我的朋友也是你的朋友，
(找到另一个朋友并握住他们的手)

我们在一起的次数越多，我们就会越快乐。
(互相微笑)

学前班C2

拍手移动游戏第3周



拍手并移动
通过 **Playworks**

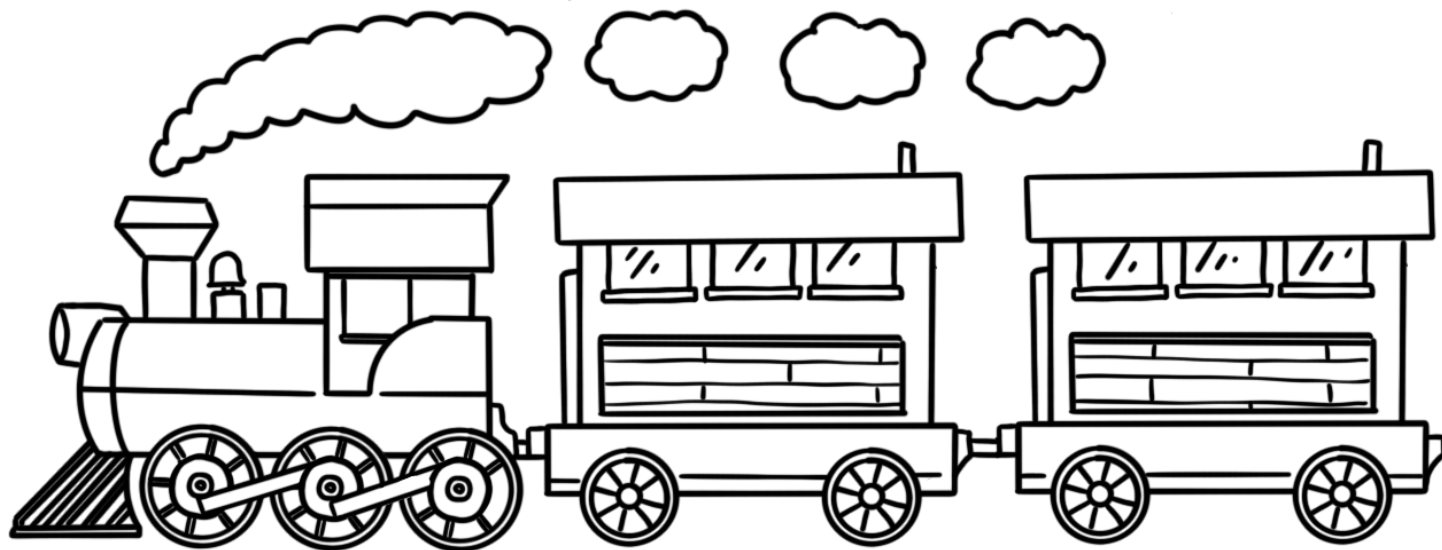
概述：该游戏可以在室内或室外进行。不需要任何材料。等待 7-10 分钟。学生聆听信号，然后以正确的行动做出反应。

1. 创建一个信号，表示“走到房间的另一边”。示例：老师鼓掌 3 次。
2. 与班级一起练习信号，将其与错误信号混合在一起（如鼓掌一次、鼓掌五次等）
3. 进行第一轮比赛！学生只有听到拍手三声的信号后才能行走。如果他们按照错误的信号移动，他们就会回到起点。
4. 改变动作！现在，拍手 3 次意味着“跳到房间的另一边”。
5. 继续玩，每轮后改变动作。其他想法包括跳跃、驰骋等。

学前班C2

AABB 图案打印周

路线：让学生为每个 AABB 列车着色，根据呈现的颜色图案选择正确的延伸序列。








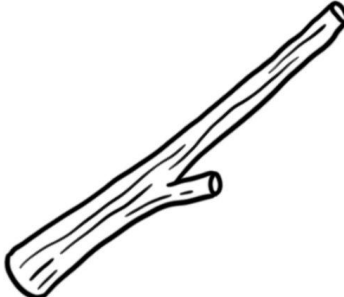


红色的	红色的	绿色的	绿色的	红色的	红色的	
-----	-----	-----	-----	-----	-----	--

蓝色的	蓝色的	红色的	红色的	蓝色的	蓝色的	
黄色的	黄色的	蓝色的	蓝色的	黄色的		
绿色的	绿色的	黄色的	黄色的	绿色的		

学前班C2

大自然中的善意寻宝游戏可打印第 3 周

路线：到外面寻找需要我们善意的植物和动物！收集物品（或在正确的方块中为图像着色）。你能全部找到吗？你能在空白处添加你自己的一项吗？

 <p>Leaf</p>	 <p>Tree</p>	 <p>Plant Pot</p>
 <p>Acorn or Nut</p>	 <p>Flower</p>	 <p>Stick</p>
 <p>Squirrel</p>	 <p>Bird</p>	

学前班C2

我的朋友之歌，第四周



我的朋友 通过匿名

演唱:《玛丽有一只小羊羔》

老师作为领唱开始这首歌

你愿意成为我的朋友吗

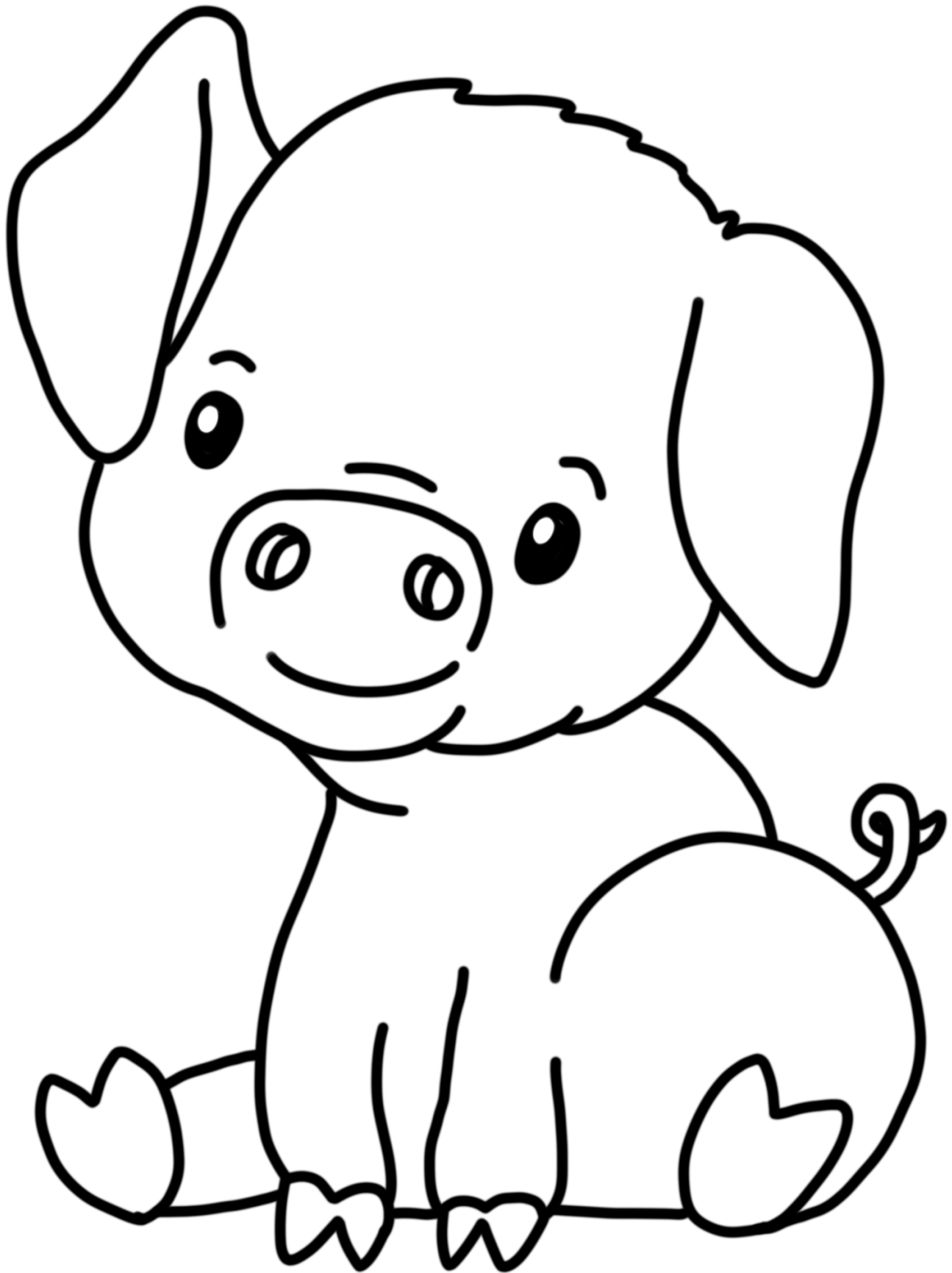
我的朋友，我的朋友？

你愿意成为我的朋友吗

和我一起(选择一个动作)？

老师结束后，旁边的学生重复这首歌并选择不同的动作。

重复直到每个学生都有机会成为领导者。



C代表勇气